DRAGÃO BRASIL APRESENTA:

HOLY avenger

TRAMA

cassaro

awano

reis

LOBO SCANS
SCANS DE QUALIDADE
http://loboscans.cjb.net/

O Elenco

Lisandra
Uma jovem druida atormentada por sonhos envolvendo o Paladino, cujo cadáver ela vigia em sua ilha

Sandro
Um ladrão novato que tenta fazer carreira se aproveitando da fama do pai, um grande aventureiro

Niele
Conhecida como uma das maiores magas de Arton, esta elfa não parece tão séria quanto deveria...

Até Agora...

Depois de ajudar a druida Lisandra a encontrar o Rubi da Virtude, Sandro fica sabendo da existência de outra pedra com esse mesmo nome. Intrigado, ele invade o quarto de sua possuidora — e encontra Niele, a mais poderosa e exuberante maga elfa do Reinado.

Depois de receber relâmpagos, bolas de fogo, ser perseguido por toda a cidade, transformado em hamster gigante, morto e depois devolvido à vida (!!!), Sandro finalmente convence Niele a ceder sua gema. Infelizmente, ela insiste em acompanhar o ladrão em sua viagem até a ilha de Galrasia...

Parte 3

O Troglodita Mercenário

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGERIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RODRIGO REIS

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

CONTATO
Lourdes Maurício

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos
Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade: R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP. Telefax (011) 829-1159/829-2266. dragaobrasil@nw.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

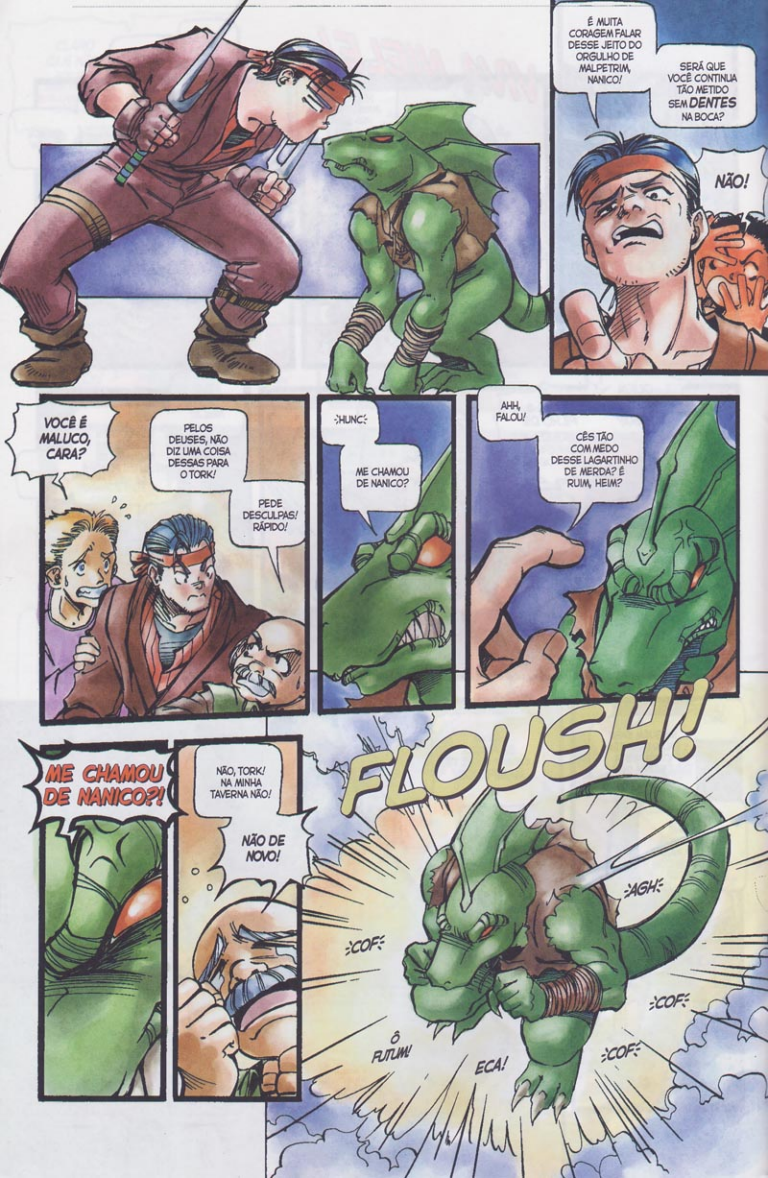
Impressão e acabamento: SIG

AD&D™ TSR Inc. GURPS™ Steve Jackson Games Inc. 3D&T™ Trama Editorial Ltda.

MALPETRIM ESTÁ EM FESTA.
MAIS UMA VEZ A CIDADE FOI SALVA DA DESTRUIÇÃO POR SUA MAIOR HEROÍNA...
VIVA!
VIVA!
VIVA NIELE!
VIVA!
VIVA!
VIVA NIELE!
VIVA!
...NIELE, A ARQUIMAGA.
VIVA!
VIVA!
E AGORA, SABENDO QUE SUA MAIS QUERIDA CIDADÃ VAI PARTIR PARA UMA NOVA E PERIGOSA AVENTURA...
...O POVO DE MALPETRIM NÃO MEDE ESFORÇOS PARA MOSTRAR SEU CARINHO E GRATIDÃO.
VIVA!
VIVA NIELE!
VIVA!
VIVA!
VIVA!
VIVA NIELE!
ELES NÃO SÃO UNS AMORES, SANDRINHO?
EU ADORO ESSA GENTE! ADORO ESTA CIDADE!
E ACIMA DE TUDO, ADORO SER MAGA!
DESCULPE SE NÃO FICO TÃO EMPOLGADO!
VEM CÁ... VOCÊ CHEGOU A EXPLICAR PRA ESSA TURMA QUE AQUELE MONSTRO ERA EU?
E QUE FUI TRANSFORMADO POR SUA MAGIA?

CLARO QUE NÃO! POR QUE MAGOAR ESSA BOA GENTE COM DETALHES?
VOCÊ NÃO TEM UM PINGO DE CONSIDERAÇÃO?
FOI MAL! NÃO SEI O QUE DEU EM MIM!
AH, DEIXA PRA LÁ! PRA ONDE ESTAMOS INDO MESMO?
GALRASIA! PARA ACHAR A DRUIDA LISANDRA!
SÓ NÃO ENTENDI UMA COISA! POR QUE PEGAMOS ESTE CAMINHO?
GALRASIA É UMA ILHA! TEMOS QUE IR AO PORTO, ALUGAR UM BARCO, CONTRATAR TRIPULAÇÃO...
QUE MEMÓRIA CURTINHA VOCÊ TEM, SANDRO! ESQUECEU COM QUEM ESTÁ?
NIELE! A MAIOR MAGA DE ARTON!
QUEM PRECISA DE BARCOS QUANDO SE PODE VIAJAR COM MÁGICA?
ESPERO QUE NÃO ESTEJA DE ESTÔMAGO CHEIO! VAMOS NÓS!
VIAJAR COM MÁGICA?!
NÃO! ESPERA!
ISSO NÃO VAI DAR CERT...
ZIUF!

VIVA! VIVA! VIVA!
Estalagem do macaco Gaolho
EMPALHADO.
VIVA NIELE!
AÍ, TAVERNEIRO RUUD! MANDA MAIS UMA BREJA PRA BRINDAR NIELE!
:HUNC:
NIELE! HAH!
:HIC:
GRANDE BOSTA!
QUEM FALOU ISSO?
QUEM É O FILHO DE KOBOLD QUE TÁ FALANDO MAL DA MINHA DEUSA?
APARECE!
NIELE! NIELE! NIELE!
OS PODERES DE NIELE! AS FAÇANHAS DE NIELE! OS PEITÕES DE NIELE!
:HUNC:
:HIC:
NINGUÉM SABE FALAR DE OUTRA COISA NESTA MERDA DE CIDADE?
NÃO TEM NADA MAIS INTERESSANTE QUE UMA MAGA ELFA COM PEITOS ENORMES?
AGORA SEI PORQUE CHAMAM VOCÊS DE MAMÍFEROS!
:HIC:


É MUITA CORAGEM FALAR DESSE JEITO DO ORGULHO DE MALPETRIM, NANICO!
SERÁ QUE VOCÊ CONTINUA TÃO METIDO SEM DENTES NA BOCA?
NÃO!
VOCÊ É MALUCO, CARA?
PELOS DEUSES, NÃO DIZ UMA COISA DESSAS PARA O TORK!
PEDE DESCULPAS! RÁPIDO!
:HUNC:
ME CHAMOU DE NANICO?
AAH, FALOU!
CÊS TÃO COM MEDO DESSE LAGARTINHO DE MERDA? É RUIM, HEIM?
ME CHAMOU DE NANICO?!
NÃO, TORK! NA MINHA TAVERNA NÃO!
NÃO DE NOVO!
FLOUSH!
:AGH:
:COF:
:COF:
:COF:
Ô FUTUM!
ECA!

DEVE SER ALGUM ENGANO, MOÇA!
CADEIA

SEU AMIGO NÃO ESTÁ AQUI COM A GENTE!
NA CELA SÓ TEM O TORK! UM MERCENÁRIO CRIADOR DE CASO!
E ELE NÃO TEM AMIGO NENHUM!

TORK É MEU AMIGO, SENHOR! SERÁ QUE POSSO VÊ-LO?
NÃO ACHO BOA IDÉIA, MOÇA!

QUANDO ELE FICA NERVOSO, SOLTA AQUELE GÁS FEDORENTO DOS TROGLODITAS!
ENTÃO A GENTE COSTUMA DEIXAR ELE PRESO POR UM TEMPO, ATÉ ACALMAR!

A CELA JÁ FICOU ATÉ COM O CHEIRO DELE!
TEM GENTE QUE PREFERE DEZ CHICOTADAS A PASSAR UMA NOITE NA NOSSA CADEIA!

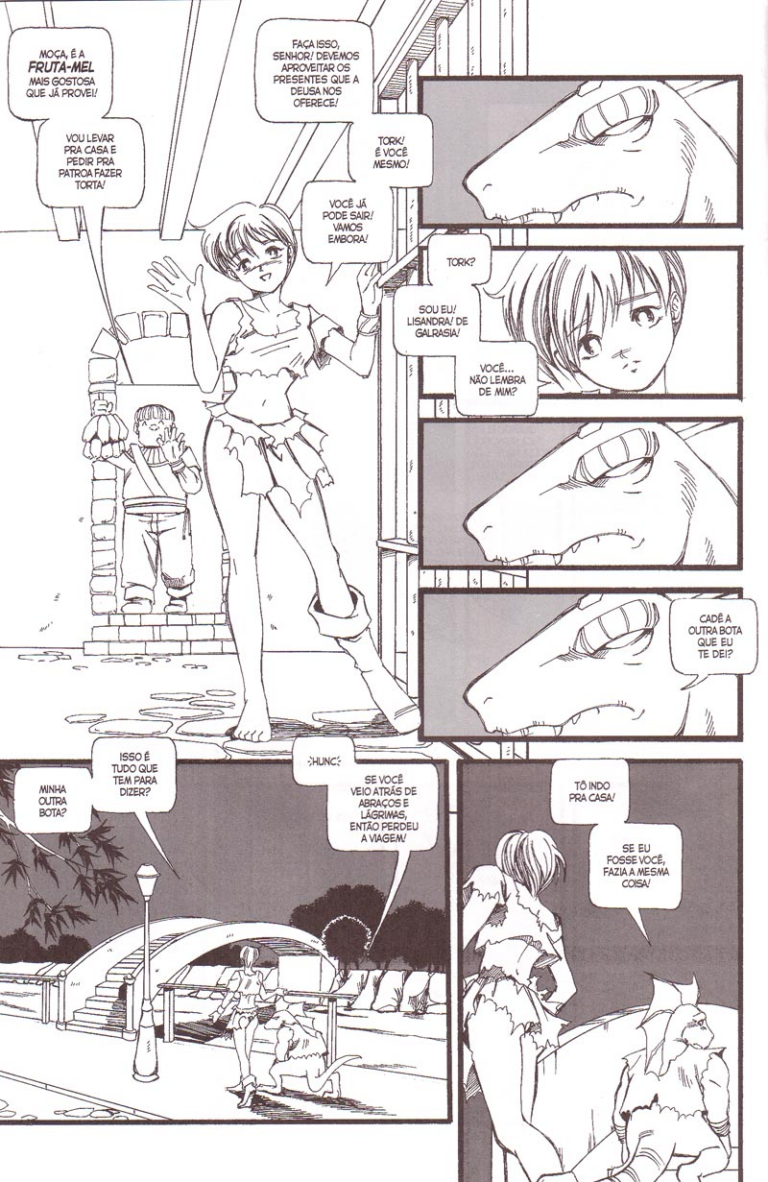
SENHOR, EU PRECISO MUITO DA AJUDA DELE! NÃO PODERIA SOLTÁ-LO?
BOM... TEM O PROBLEMA DA FIANÇA, MOÇA!

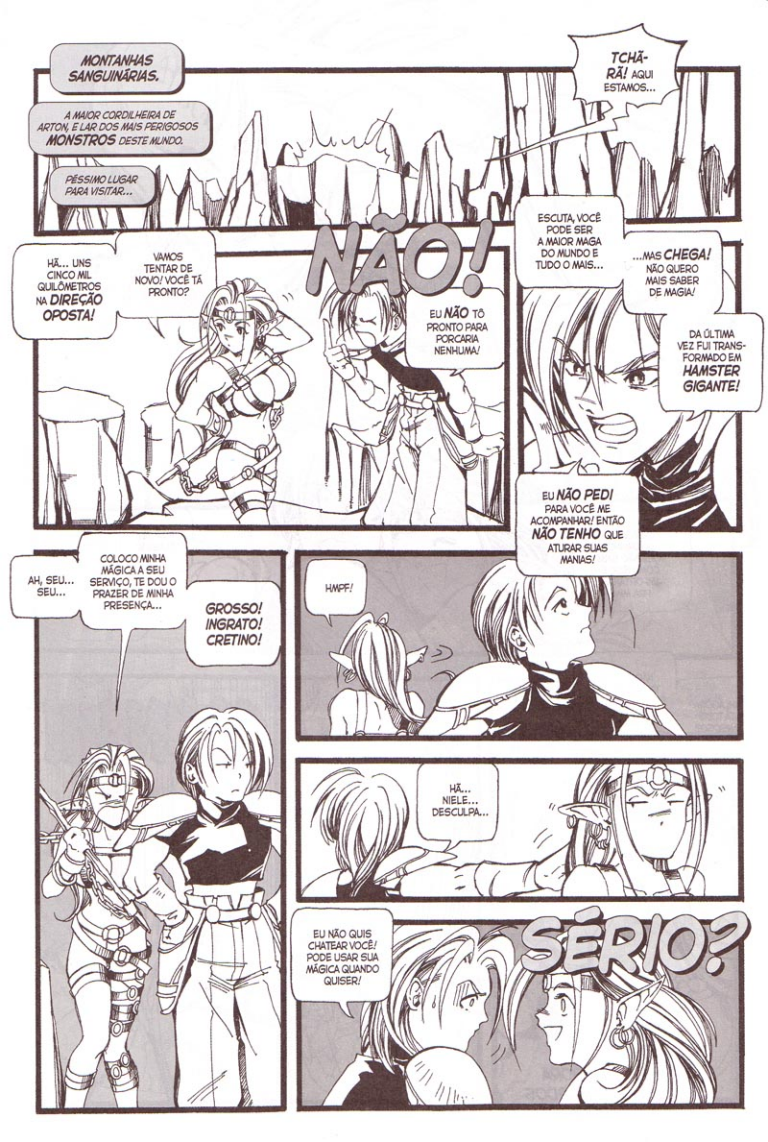
NÃO TENHO DINHEIRO!
ACHEI QUE PODERIA... ACEITAR OUTRA COISA!
QUE TAL?

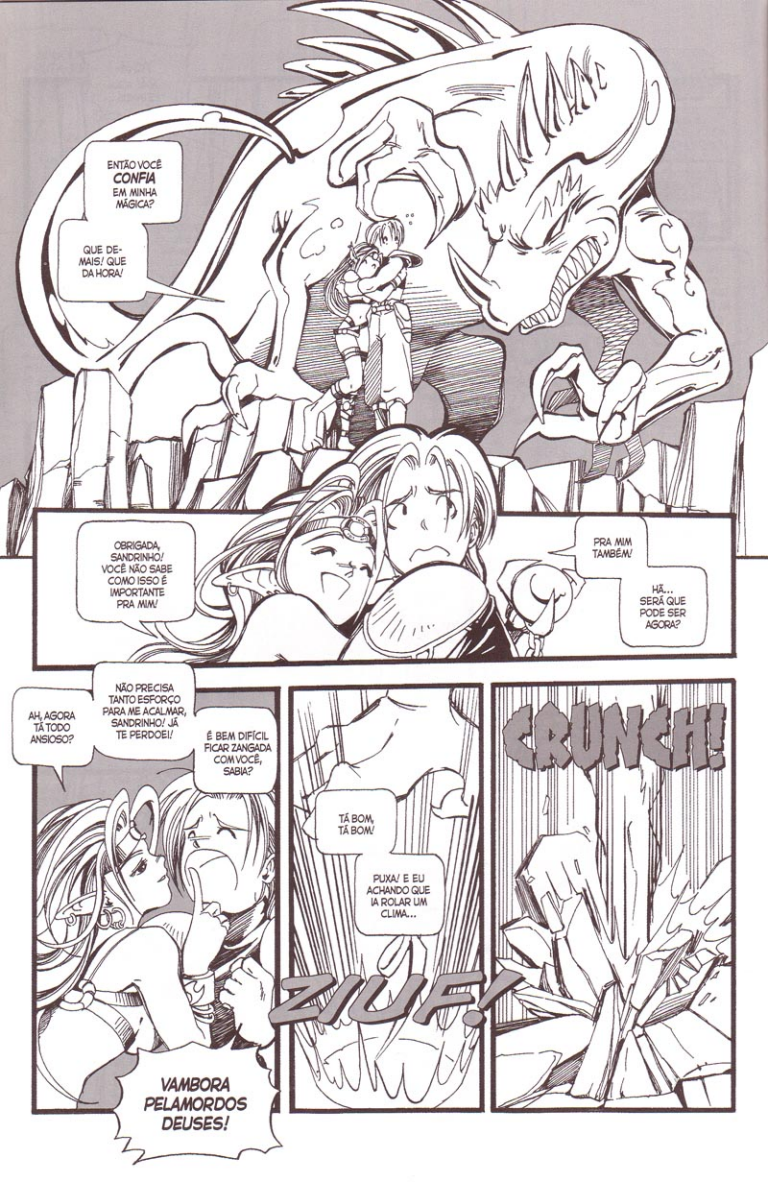
HMM...

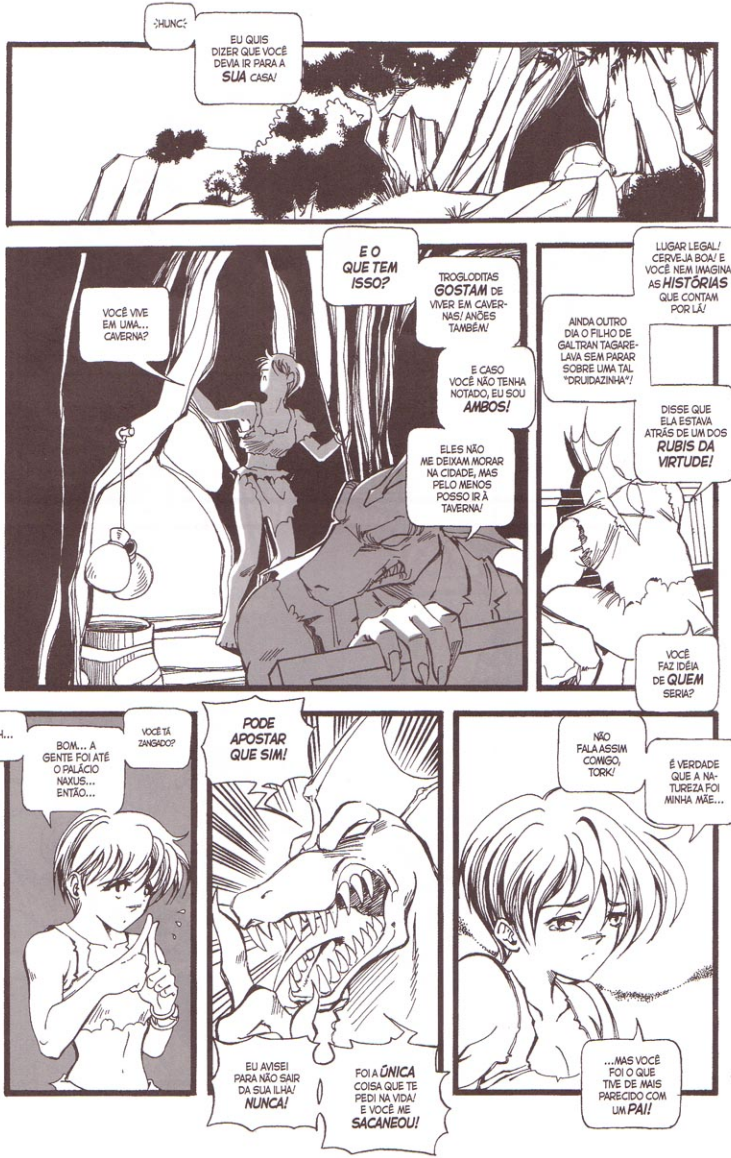
DELÍCIA!
Ô COISA BOA!

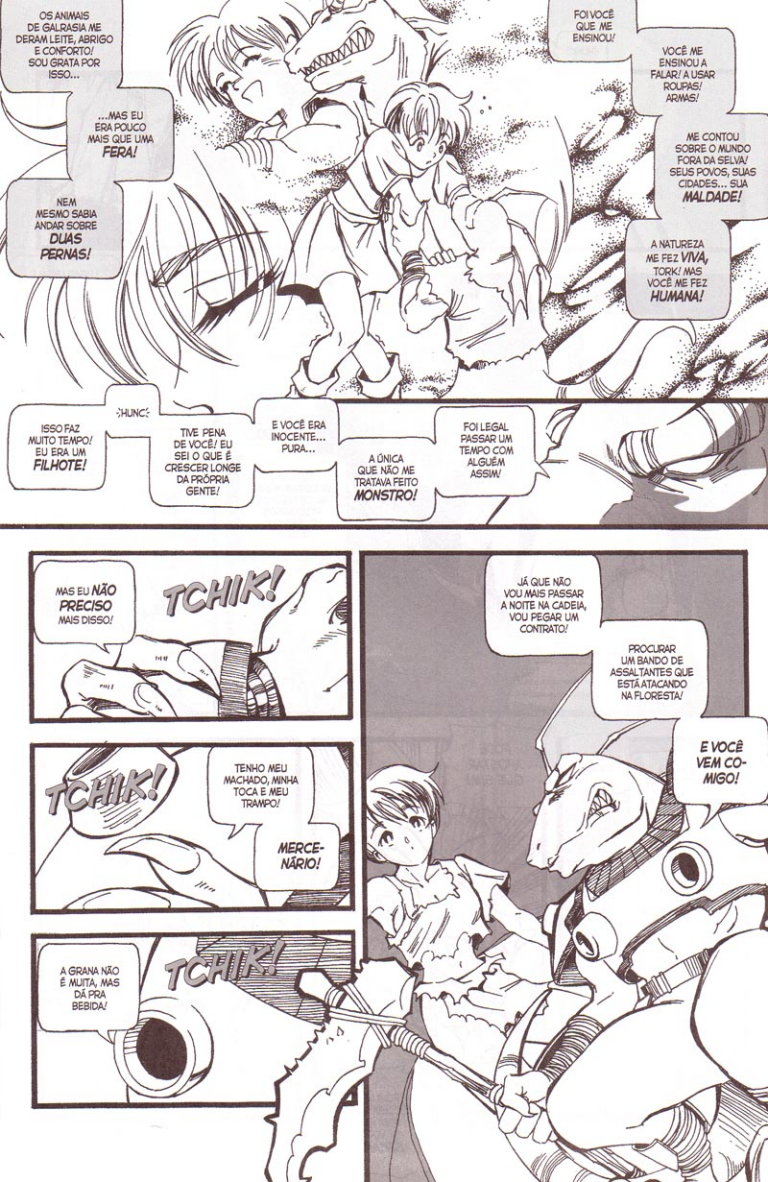
TUDO BEM, TORK! PODE SAIR!
CLANG!

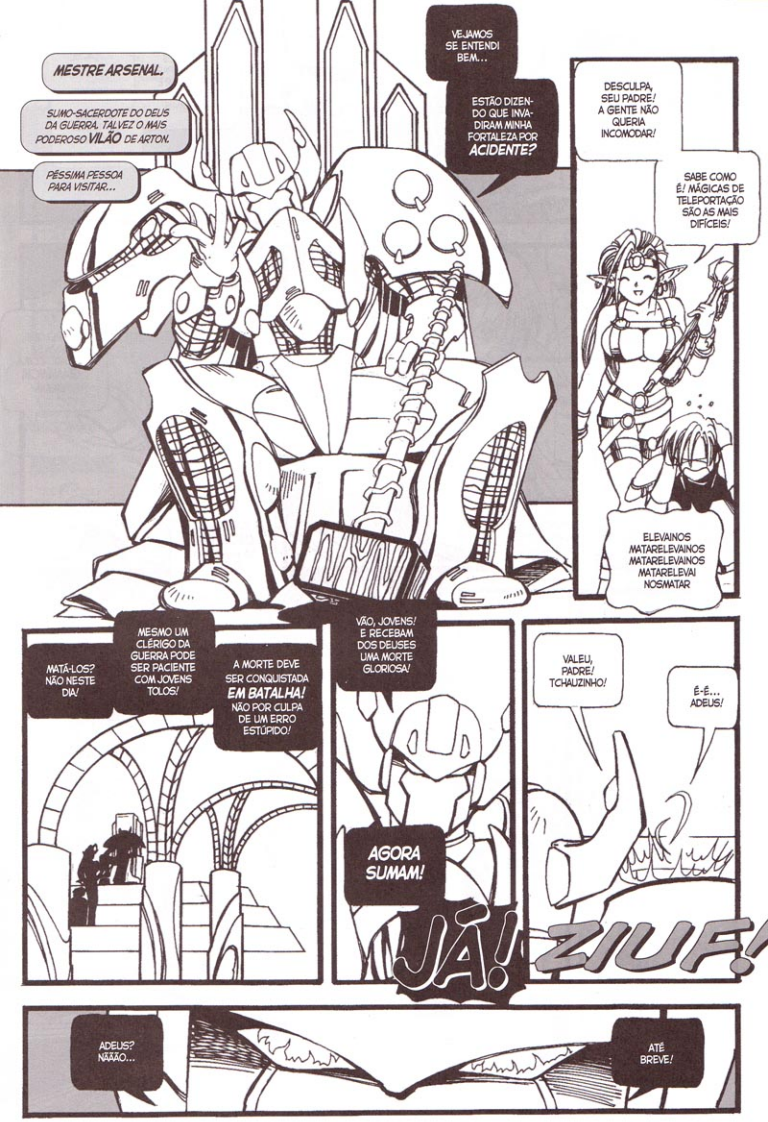

MOÇA, É A FRUTA-MEL MAIS GOSTOSA QUE JÁ PROVEI!
VOU LEVAR PRA CASA E PEDIR PRA PATROA FAZER TORTA!
FAÇA ISSO, SENHOR! DEVEMOS APROVEITAR OS PRESENTES QUE A DEUSA NOS OFERECE!
VOCÊ JÁ PODE SAIR! VAMOS EMBORA!
TORK! É VOCÊ MESMO!
TORK?
SOU EU, LISANDRA! DE GALRASIA!
VOCÊ... NÃO LEMBRA DE MIM?
CADÊ A OUTRA BOTA QUE EU TE DEI?
MINHA OUTRA BOTA?
ISSO É TUDO QUE TEM PARA DIZER?
:HUNC:
SE VOCÊ VEIO ATRÁS DE ABRAÇOS E LÁGRIMAS, ENTÃO PERDEU A VIAGEM!
TÔ INDO PRA CASA!
SE EU FOSSE VOCÊ, FAZIA A MESMA COISA!

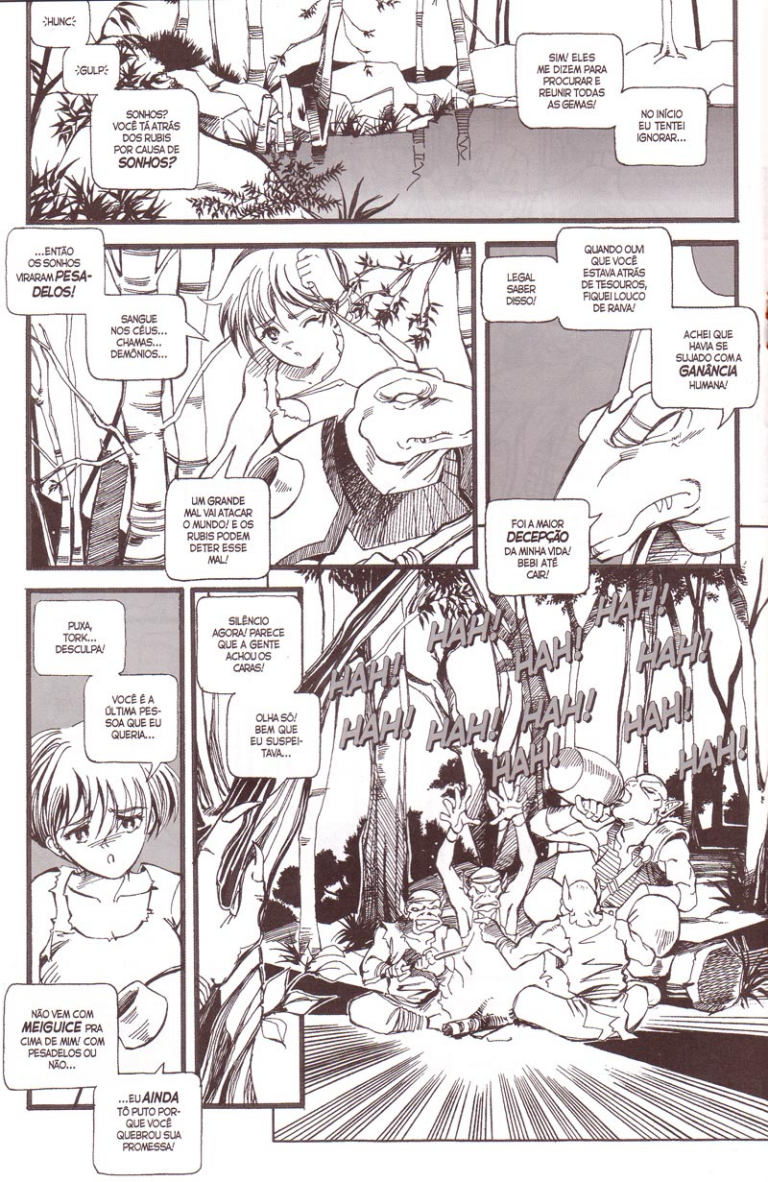

MONTANHAS SANGUINÁRIAS.
A MAIOR CORDILHEIRA DE ARTON, E LAR DOS MAIS PERIGOSOS MONSTROS DESTE MUNDO.
PÉSSIMO LUGAR PARA VISITAR...
TCHÃ-RÃ! AQUI ESTAMOS...
HÃ... UNS CINCO MIL QUILÔMETROS NA DIREÇÃO OPOSTA!
VAMOS TENTAR DE NOVO! VOCÊ TÁ PRONTO?
NÃO!
EU NÃO TÔ PRONTO PARA PORCARIA NENHUMA!
ESCUTA, VOCÊ PODE SER A MAIOR MAGA DO MUNDO E TUDO O MAIS...
...MAS CHEGA! NÃO QUERO MAIS SABER DE MAGIA!
DA ÚLTIMA VEZ FUI TRANSFORMADO EM HAMSTER GIGANTE!
EU NÃO PEDI PARA VOCÊ ME ACOMPANHAR! ENTÃO NÃO TENHO QUE ATURAR SUAS MANIAS!
HMPF!
AH, SEU... SEU...
COLOCO MINHA MÁGICA A SEU SERVIÇO, TE DOU O PRAZER DE MINHA PRESENÇA...
GROSSO! INGRATO! CRETINO!
HÃ... NIELE... DESCULPA...
EU NÃO QUIS CHATEAR VOCÊ! PODE USAR SUA MÁGICA QUANDO QUISER!
SÉRIO?

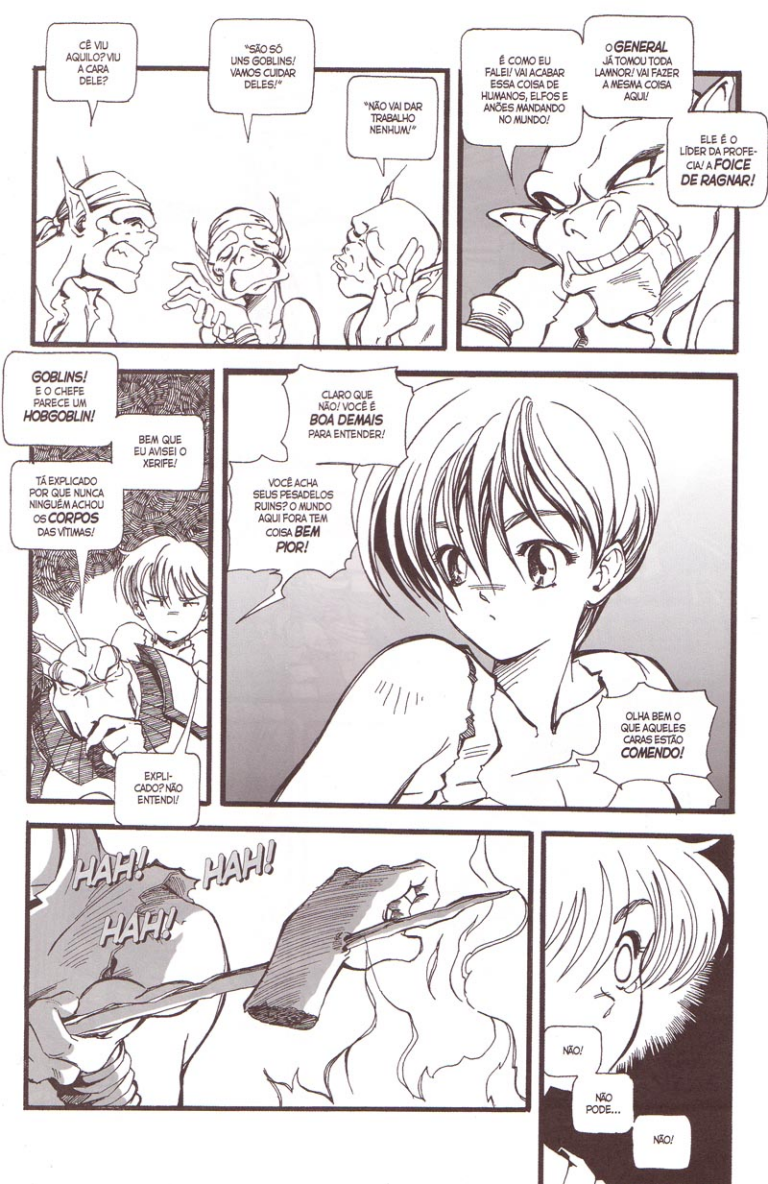

ENTÃO VOCÊ CONFIA EM MINHA MÁGICA?
QUE DEMAIS! QUE DA HORA!
OBRIGADA, SANDRINHO! VOCÊ NÃO SABE COMO ISSO É IMPORTANTE PRA MIM!
PRA MIM TAMBÉM!
HÃ... SERÁ QUE PODE SER AGORA?
AH, AGORA TÁ TODO ANSIOSO?
NÃO PRECISA TANTO ESFORÇO PARA ME ACALMAR, SANDRINHO! JÁ TE PERDOEI!
É BEM DIFÍCIL FICAR ZANGADA COM VOCÊ, SABIA?
VAMBORA PELAMORDOS DEUSES!
TÁ BOM, TÁ BOM!
PUXA! E EU ACHANDO QUE IA ROLAR UM CLIMA...
ZIUF!
CRUNCH!

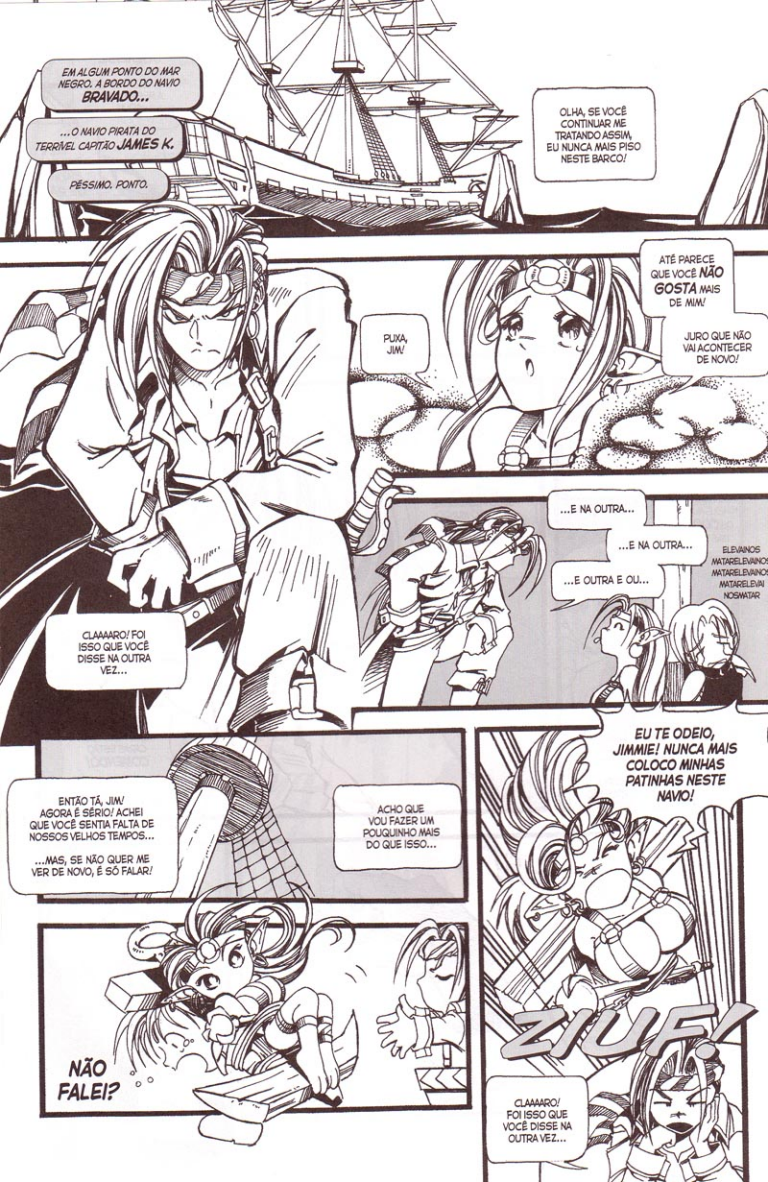

:HUNC:
EU QUIS DIZER QUE VOCÊ DEVIA IR PARA A SUA CASA!
VOCÊ VIVE EM UMA... CAVERNA?
E O QUE TEM ISSO?
TROGLODITAS GOSTAM DE VIVER EM CAVERNAS! ANÕES TAMBÉM!
E CASO VOCÊ NÃO TENHA NOTADO, EU SOU AMBOS!
ELES NÃO ME DEIXAM MORAR NA CIDADE, MAS PELO MENOS POSSO IR À TAVERNA!
LUGAR LEGAL! CERVEJA BOA! E VOCÊ NEM IMAGINA AS HISTÓRIAS QUE CONTAM POR LÁ!
AINDA OUTRO DIA O FILHO DE GALTRAN TAGARELAVA SEM PARAR SOBRE UMA TAL "DRUIDAZINHA"!
DISSE QUE ELA ESTAVA ATRÁS DE UM DOS RUBIS DA VIRTUDE!
VOCÊ FAZ IDÉIA DE QUEM SERIA?
AH...
BOM... A GENTE FOI ATÉ O PALÁCIO NAXUS... ENTÃO...
VOCÊ TÁ ZANGADO?
PODE APOSTAR QUE SIM!
EU AVISEI PARA NÃO SAIR DA SUA ILHA! NUNCA!
FOI A ÚNICA COISA QUE TE PEDI NA VIDA! E VOCÊ ME SACANEOU!
NÃO FALA ASSIM COMIGO, TORK!
É VERDADE QUE A NATUREZA FOI MINHA MÃE...
...MAS VOCÊ FOI O QUE TIVE DE MAIS PARECIDO COM UM PAI!

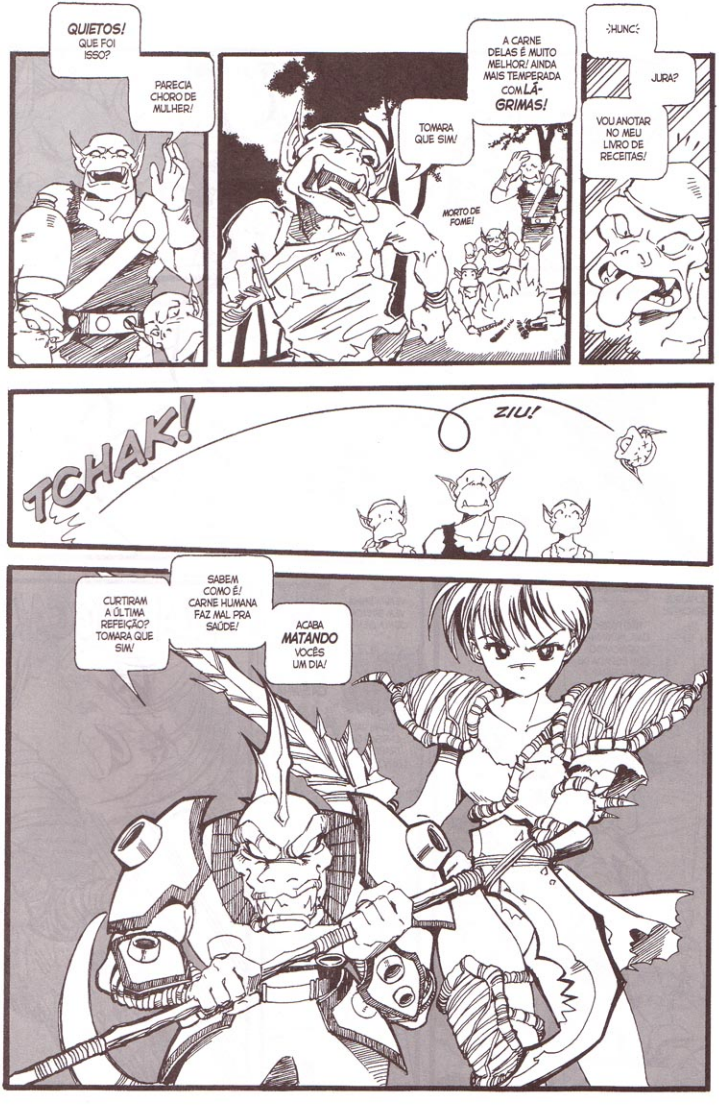

OS ANIMAIS DE GALRASIA ME DERAM LEITE, ABRIGO E CONFORTO! SOU GRATA POR ISSO...
...MAS EU ERA POUCO MAIS QUE UMA FERA!
NEM MESMO SABIA ANDAR SOBRE DUAS PERNAS!
FOI VOCÊ QUE ME ENSINOU!
VOCÊ ME ENSINOU A FALAR! A USAR ROUPAS! ARMAS!
ME CONTOU SOBRE O MUNDO FORA DA SELVA! SEUS POVOS, SUAS CIDADES... SUA MALDADE!
A NATUREZA ME FEZ VIVA, TORK! MAS VOCÊ ME FEZ HUMANA!
ISSO FAZ MUITO TEMPO! EU ERA UM FILHOTE!
:HUNG:
TIVE PENA DE VOCÊ! EU SEI O QUE É CRESCER LONGE DA PRÓPRIA GENTE!
E VOCÊ ERA INOCENTE... PURA...
A ÚNICA QUE NÃO ME TRATAVA FEITO MONSTRO!
FOI LEGAL PASSAR UM TEMPO COM ALGUÉM ASSIM
MAS EU NÃO PRECISO MAIS DISSO!
TCHIK!
TCHIK!
TENHO MEU MACHADO, MINHA TOCA E MEU TRAMPO!
MERCENÁRIO!
A GRANA NÃO É MUITA, MAS DÁ PRA BEBIDA!
TCHIK!
JÁ QUE NÃO VOU MAIS PASSAR A NOITE NA CADEIA, VOU PEGAR UM CONTRATO!
PROCURAR UM BANDO DE ASSALTANTES QUE ESTÁ ATACANDO NA FLORESTA!
E VOCÊ VEM COMIGO!

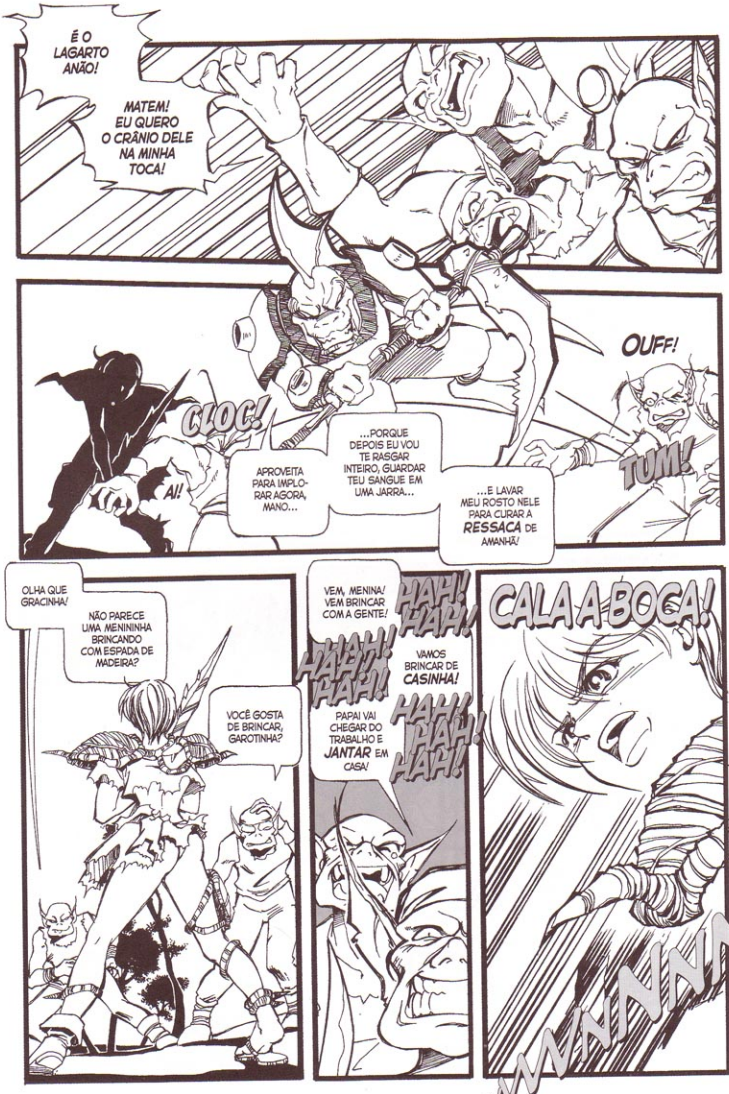

MESTRE ARSENAL.
SUMO-SACERDOTE DO DEUS DA GUERRA. TALVEZ O MAIS PODEROSO VILÃO DE ARTON.
PÉSSIMA PESSOA PARA VISITAR...
VEJAMOS SE ENTENDI BEM...
ESTÃO DIZENDO QUE INVADIRAM MINHA FORTALEZA POR ACIDENTE?
DESCULPA, SEU PADRE! A GENTE NÃO QUERIA INCOMODAR!
SABE COMO É! MÁGICAS DE TELEPORTAÇÃO SÃO AS MAIS DIFÍCEIS!
ELEVAINOS MATARELEVAINOS MATARELEVAINOS MATARELEVAI NOSMATAR
MATÁ-LOS? NÃO NESTE DIA!
MESMO UM CLÉRIGO DA GUERRA PODE SER PACIENTE COM JOVENS TOLOS!
A MORTE DEVE SER CONQUISTADA EM BATALHA! NÃO POR CULPA DE UM ERRO ESTÚPIDO!
VÃO, JOVENS! E RECEBAM DOS DEUSES UMA MORTE GLORIOSA!
AGORA SUMAM!
JÁ!
VALEU, PADRE! TCHAUZINHO!
É-É... ADEUS!
ZIUF!
ADEUS? NAÃO...
ATÉ BREVE!

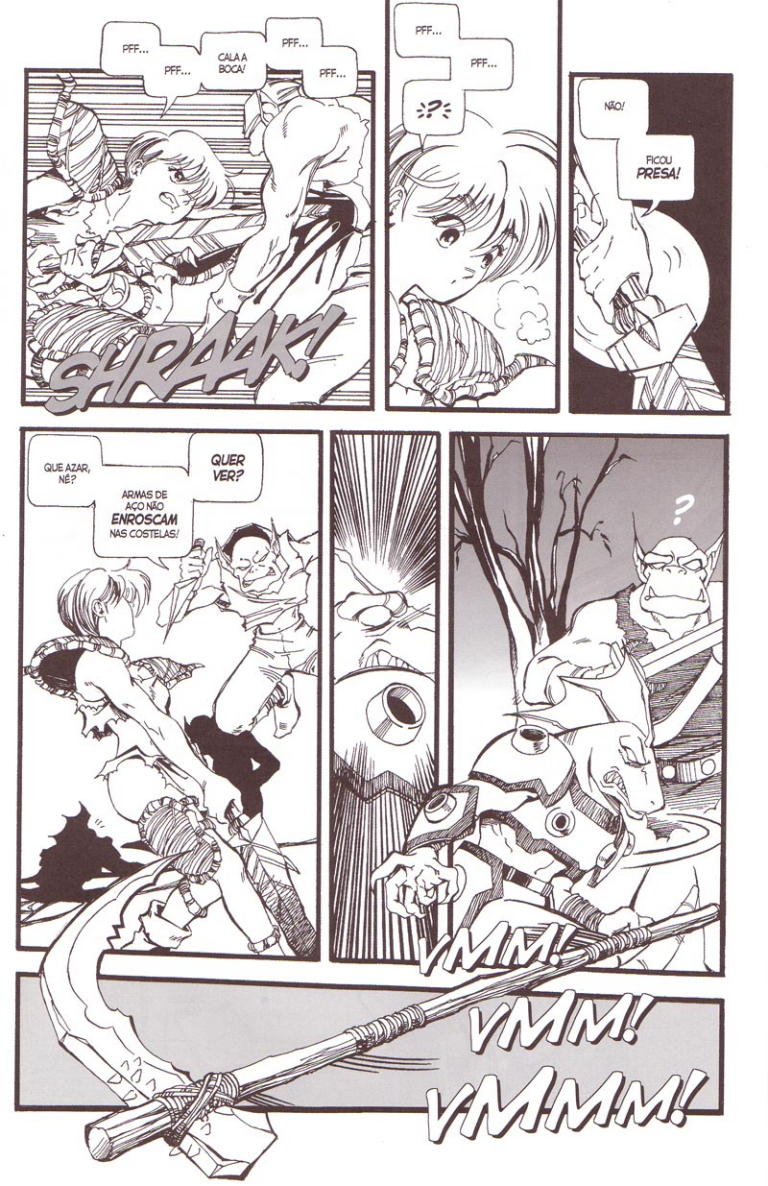

:HUNG:
:GULP:
SONHOS? VOCÊ TÁ ATRÁS DOS RUBIS POR CAUSA DE SONHOS?
SIM! ELES ME DIZEM PARA PROCURAR E REUNIR TODAS AS GEMAS!
NO INÍCIO EU TENTEI IGNORAR...
...ENTÃO OS SONHOS VIRARAM PESADELOS!
SANGUE NOS CÉUS... CHAMAS... DEMÔNIOS...
UM GRANDE MAL VAI ATACAR O MUNDO! E OS RUBIS PODEM DETER ESSE MAL!
LEGAL SABER DISSO!
QUANDO OUVI QUE VOCÊ ESTAVA ATRÁS DE TESOUROS, FIQUEI LOUCO DE RAIVA!
ACHEI QUE HAVIA SE SUJADO COM A GANÂNCIA HUMANA!
FOI A MAIOR DECEPÇÃO DA MINHA VIDA! BEBI ATÉ CAIR!
PUXA, TORK... DESCULPA!
VOCÊ É A ÚLTIMA PESSOA QUE EU QUERIA...
NÃO VEM COM MEIGUICE PRA CIMA DE MIM! COM PESADELOS OU NÃO...
...EU AINDA TÔ PUTO PORQUE VOCÊ QUEBROU SUA PROMESSA!
SILÊNCIO AGORA! PARECE QUE A GENTE ACHOU OS CARAS!
OLHA SÓ! BEM QUE EU SUSPEITAVA...
HAH!

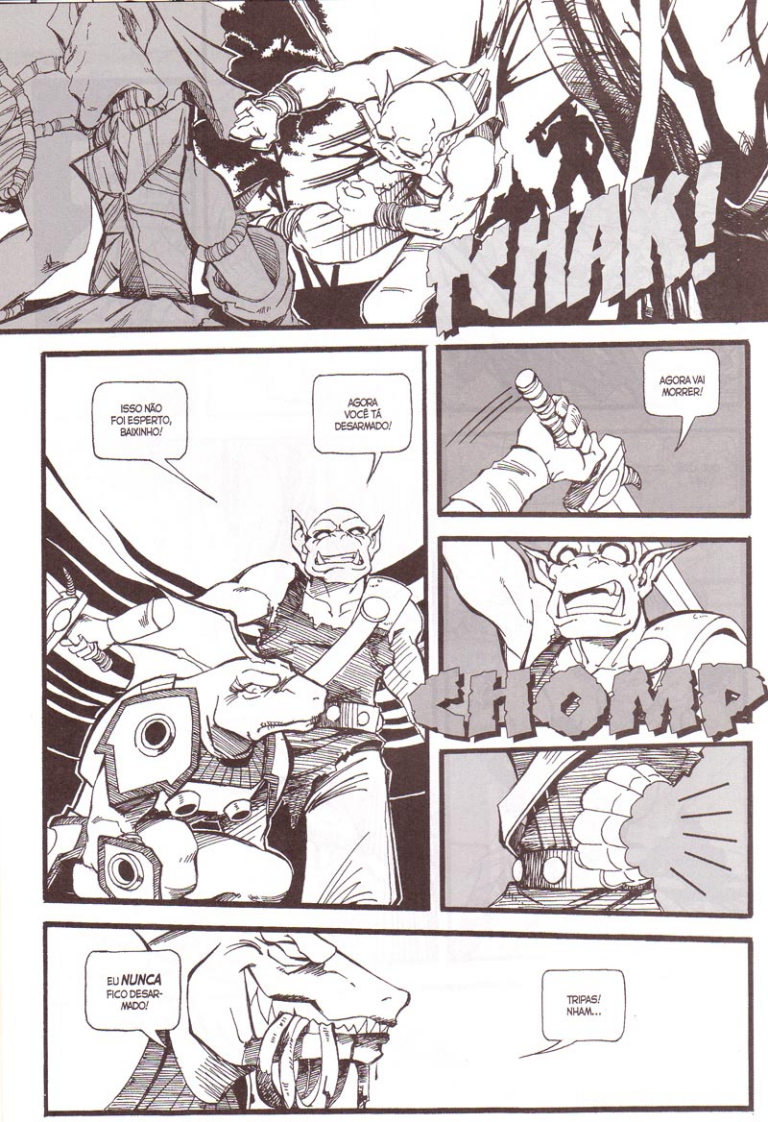

CÊ VIU AQUILO? VIU A CARA DELE?
"SÃO SÓ UNS GOBLINS! VAMOS CUIDAR DELES!"
"NÃO VAI DAR TRABALHO NENHUM."
É COMO EU FALEI! VAI ACABAR ESSA COISA DE HUMANOS, ELFOS E ANÕES MANDANDO NO MUNDO!
O GENERAL JÁ TOMOU TODA LAMNOR! VAI FAZER A MESMA COISA AQUI!
ELE É O LÍDER DA PROFECIA! A FOICE DE RAGNAR!
GOBLINS! E O CHEFE PARECE UM HOBGOBLIN!
BEM QUE EU AVISEI O XERIFE!
TÁ EXPLICADO POR QUE NUNCA NINGUÉM ACHOU OS CORPOS DAS VÍTIMAS!
EXPLICADO? NÃO ENTENDI!
CLARO QUE NÃO! VOCÊ É BOA DEMAIS PARA ENTENDER!
VOCÊ ACHA SEUS PESADELOS RUINS? O MUNDO AQUI FORA TEM COISA BEM PIOR!
OLHA BEM O QUE AQUELES CARAS ESTÃO COMENDO!
HAH!
HAH!
HAH!
NÃO!
NÃO PODE...
NÃO!

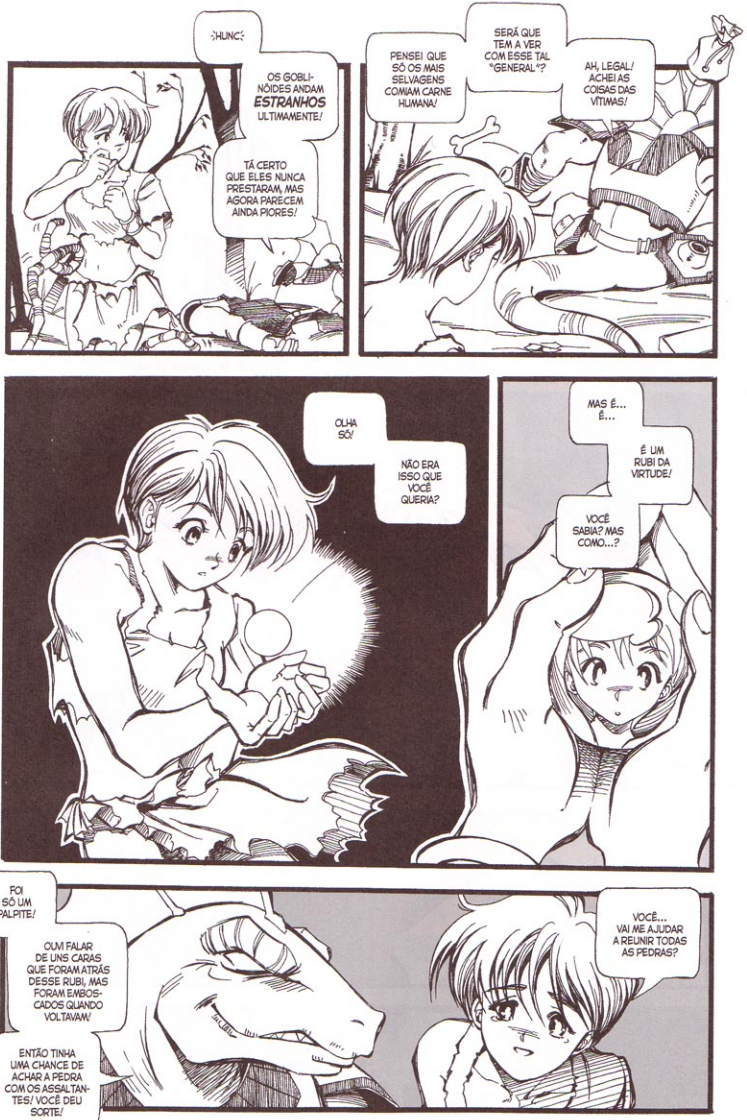

EM ALGUM PONTO DO MAR NEGRO, A BORDO DO NAVIO BRAVADO...
...O NAVIO PIRATA DO TERRÍVEL CAPITÃO JAMES K.
PÉSSIMO. PONTO.
OLHA, SE VOCÊ CONTINUAR ME TRATANDO ASSIM, EU NUNCA MAIS PISO NESTE BARCO!
ATÉ PARECE QUE VOCÊ NÃO GOSTA MAIS DE MIM!
PUXA, JIM!
JURO QUE NÃO VAI ACONTECER DE NOVO!
...E NA OUTRA...
...E NA OUTRA...
...E OUTRA E OU...
ELEVAMOS MATARELEVANOS MATARELEVANOS MATARELEVAI NOSMATAR
CLAAAARO! FOI ISSO QUE VOCÊ DISSE NA OUTRA VEZ...
EU TE ODEIO, JIMMIE! NUNCA MAIS COLOCO MINHAS PATINHAS NESTE NAVIO!
ZIUF!
CLAAAARO! FOI ISSO QUE VOCÊ DISSE NA OUTRA VEZ...
ENTÃO TÁ, JIM! AGORA É SÉRIO! ACHEI QUE VOCÊ SENTIA FALTA DE NOSSOS VELHOS TEMPOS...
...MAS, SE NÃO QUER ME VER DE NOVO, É SÓ FALAR!
ACHO QUE VOU FAZER UM POUQUINHO MAIS DO QUE ISSO...
NÃO FALEI?

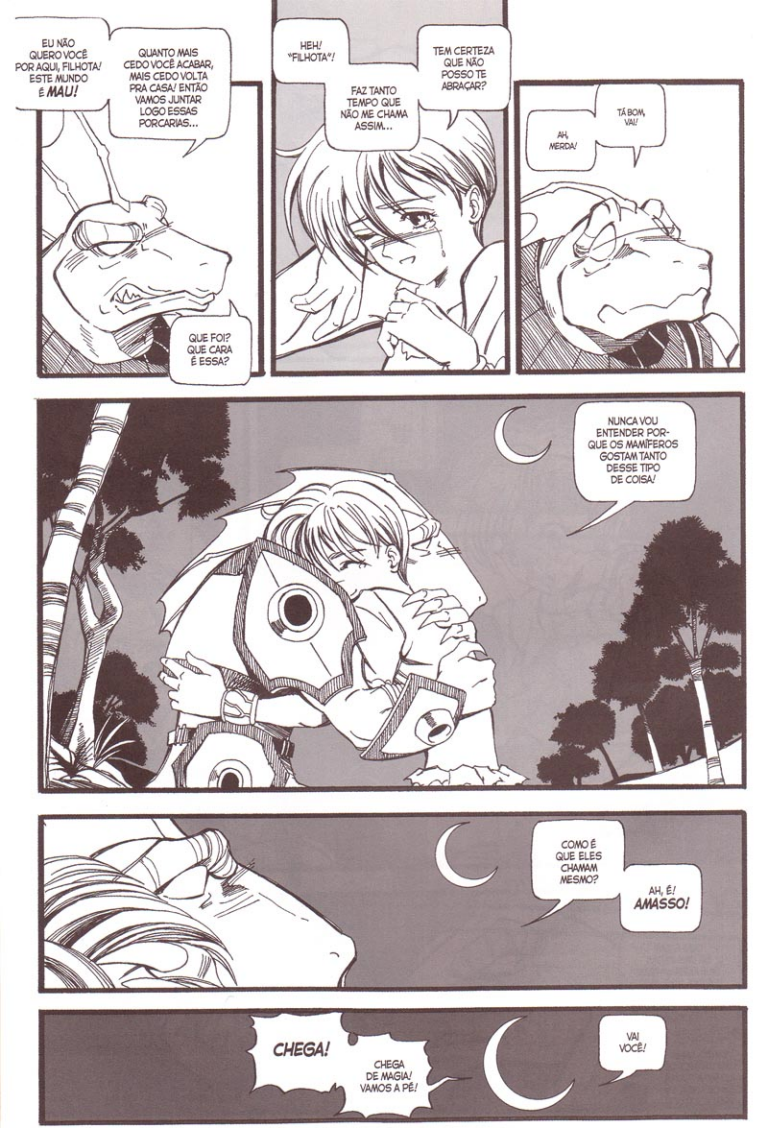

QUIETOS! QUE FOI ISSO?
PARECIA CHORO DE MULHER!
A CARNE DELAS É MUITO MELHOR! AINDA MAIS TEMPERADA COM LÁGRIMAS!
TOMARA QUE SIM!
MORTO DE FOME!
:HUNC:
JURA?
VOU ANOTAR NO MEU LIVRO DE RECEITAS!
TCHAK!
ZIU!
CURTIRAM A ÚLTIMA REFEIÇÃO? TOMARA QUE SIM!
SABEM COMO É! CARNE HUMANA FAZ MAL PRA SAÚDE!
ACABA MATANDO VOCÊS UM DIA!


É O LAGARTO ANÃO!
MATEM! EU QUERO O CRÂNIO DELE NA MINHA TOCA!
CLOC!
AI!
APROVEITA PARA IMPLORAR AGORA, MANO...
...PORQUE DEPOIS EU VOU TE RASGAR INTEIRO, GUARDAR TEU SANGUE EM UMA JARRA...
...E LAVAR MEU ROSTO NELE PARA CURAR A RESSACA DE AMANHÃ!
OUFF!
TUM!
OLHA QUE GRACINHA!
NÃO PARECE UMA MENININHA BRINCANDO COM ESPADA DE MADEIRA?
VOCÊ GOSTA DE BRINCAR, GAROTINHA?
VEM, MENINA! VEM BRINCAR COM A GENTE!
HAH! HAH!
HAHAH! HAH!
VAMOS BRINCAR DE CASINHA!
PAPAI VAI CHEGAR DO TRABALHO E JANTAR EM CASA!
HAH! HAH! AAH!
CALA A BOCA!


PFF...
PFF...
CALA A BOCA!
PFF...
PFF...
SHRAAK!
PFF...
PFF...
?!
NÃO!
FICOU PRESA!
QUE AZAR, NÉ?
QUER VER?
ARMAS DE AÇO NÃO ENROSCAM NAS COSTELAS!
?
VMM!
VMM!
VMMM!


KHAK!
ISSO NÃO FOI ESPERTO, BAIXINHO!
AGORA VOCÊ TÁ DESARMADO!
AGORA VAI MORRER!
CHOMP
EU NUNCA FICO DESARMADO!
TRIPAS! NHAM...


:HUNC:
OS GOBLINÓIDES ANDAM ESTRANHOS ULTIMAMENTE!
TÁ CERTO QUE ELES NUNCA PRESTARAM, MAS AGORA PARECEM AINDA PIORES!
PENSEI QUE SÓ OS MAIS SELVAGENS COMIAM CARNE HUMANA!
SERÁ QUE TEM A VER COM ESSE TAL "GENERAL"?
AH, LEGAL! ACHEI AS COISAS DAS VÍTIMAS!
OLHA SÓ!
NÃO ERA ISSO QUE VOCÊ QUERIA?
MAS É... É...
É UM RUBI DA VIRTUDE!
VOCÊ SABIA? MAS COMO...?
FOI SÓ UM PALPITE!
OUVI FALAR DE UNS CARAS QUE FORAM ATRÁS DESSE RUBI, MAS FORAM EMBOSCADOS QUANDO VOLTAVAM!
ENTÃO TINHA UMA CHANCE DE ACHAR A PEDRA COM OS ASSALTANTES! VOCÊ DEU SORTE!
VOCÊ... VAI ME AJUDAR A REUNIR TODAS AS PEDRAS?


EU NÃO QUERO VOCÊ POR AQUI, FILHOTA! ESTE MUNDO É MAU!
QUANTO MAIS CEDO VOCÊ ACABAR, MAIS CEDO VOLTA PRA CASA! ENTÃO VAMOS JUNTAR LOGO ESSAS PORCARIAS...
QUE FOI? QUE CARA É ESSA?
HEH! "FILHOTA"!
TEM CERTEZA QUE NÃO POSSO TE ABRAÇAR?
FAZ TANTO TEMPO QUE NÃO ME CHAMA ASSIM...
AH, MERDA!
TÁ BOM, VAI!
NUNCA VOU ENTENDER POR QUE OS MAMÍFEROS GOSTAM TANTO DESSE TIPO DE COISA!
COMO É QUE ELES CHAMAM MESMO?
AH, É! AMASSO!
CHEGA!
CHEGA DE MAGIA! VAMOS A PÉ!
VAI VOCÊ!

TROGLO
O Povo Réptil
Subterrâneo

DITAS

Trogloditas. Uma raça de ferozes homens-lagarto. Seu surgimento se confunde com a própria origem da vida neste mundo...

A raça troglodita foi concebida por Tenebra, a deusa da noite e das trevas — a mesma deusa responsável pela criação dos anões, lobisomens, mortos-vivos e outras criaturas noturnas ou subterrâneas. Houve uma vez em que, enciumada diante dos homens-lagarto que serviam ao deus dos monstros Megalokk, Tenebra teria desejado ter seus próprios homens-répteis. Então ela escolheu uma comunidade de anões e mudou seus corpos, transformando todos em sauróides. Isso explicaria porque os trogloditas e os anões têm tanto em comum.

Esta é a história mais divulgada pelos clérigos e bardos, mas existe outra. Em Arton, como na Terra, a vida seguiu rumos parecidos. Dos invertebrados marinhos vieram os peixes, depois anfíbios, e depois répteis — e naquela época ocorreria uma divisão dramática na escala evolucionária. Muitos répteis seguiram na mesma direção, crescendo e ganhando o título de dinossauros. Mas um grupo especial de répteis conservou o tamanho menor e características mais avançadas: temperatura constante, dentes especializados, pêlos... esses "répteis superiores" eram os sinapsídeos, que mais tarde dariam origem aos mamíferos.

Enquanto os dinossauros e dragões dominavam Arton, os sinapsídeos viviam à sua sombra — sempre escondidos, sempre fugindo dos monstros gigantes. Um dia, contudo, algum tipo de cataclisma fulminou quase todos os dinos (os clérigos dizem que essa catástrofe teria sido provocada pelos outros deuses do Panteão para encerrar o domínio de Megalokk sobre o mundo). Apenas depois da extinção dos monstros as demais raças tiveram sua chance — e então surgiram os elfos, anões, humanos, goblins e todos os outros. Ainda existem dinossauros e outros monstros em Arton, mas agora estão restritos a certas regiões remotas — especialmente a ilha de Galrasia e as Montanhas Sanguinárias.

Mas e quanto aos antigos sinapsídeos? Nem todos se tornaram mamíferos; alguns ramos divergiram do tronco principal, dando origem a numerosas raças de povos reptilianos: os antropossauros, os homens-lagarto comuns... e a raça guerreira dos trogloditas.

Os Mais Primitivos

Os trogloditas são uma raça guerreira de sauróides. Eles medem até 1,80m de altura, vivem nos subterrâneos, gostam de aço e cerveja... e têm um ódio mortal pelos seres humanos.

Trogloditas têm mãos com garras, pés parecidos com patas, cabeça de lagarto, uma cauda curta e pele revestida com pequenas escamas coriáceas. Os machos se diferenciam das fêmeas por sua crista atrás da cabeça. A cor vai do verde ao cinzento. Não usam roupas, mas são vistos com peças de armadura e cordões enfeitados com objetos de aço. São carnívoros: alimentam-se de qualquer criatura que consigam apanhar, mas preferem carne humana.

Trogloditas são o mais primitivo povo sauróide, aqueles que mais se parecem com répteis. Têm sangue frio, sendo mais vulneráveis a climas ou mágicas de frio, e também põem ovos! Atingem a idade adulta rapidamente, aos dez anos. Exceto por esse detalhe, seu tempo de vida médio é igual ao dos humanos.

O Mundo de TORMENTA

O mundo de Arton e os trogloditas fazem parte de **Tormenta**, um mundo de fantasia medieval para jogos de RPG.

O livro básico **Tormenta** acompanha a revista Dragão Brasil #50, edição especial comemorativa. Você pode encontrá-la em bancas de jornais, lojas e livrarias especializadas em RPG, ou através de pedidos diretamente à Trama Editorial pelos fones (011) 829-0591 ou 829-6264

As revistas Dragão Brasil #52, #53 e a edição extra **Panteão** (que acompanha a DB#54) trazem mais informações sobre Arton. Em todos os números da revista **Holy Avenger** você também vai encontrar mais material de campanha sobre **Tormenta** para jogos de RPG.

Sistemas de Jogo

AD&D

Para jogar **AD&D, Advanced Dungeons & Dragons™**, você vai precisar dos três livros básicos deste jogo: **Livro do Jogador, Livro do Mestre** e **Livro dos Monstros.** Todos podem ser encontrados em lojas e livrarias especializadas em RPG.

GURPS

Para jogar **GURPS, Generic Universal RolePlay System™**, você vai precisar dos livros **GURPS Módulo Básico** ou **Mini GURPS.** Os suplementos **GURPS Fantasy** e **GURPS Magia** também são exigidos. Todos podem ser encontrados em lojas e livrarias especializadas em RPG.

3D&T

Para jogar **3D&T, Defensores de Tóquio 3ª Edição™**, você vai precisar de uma ou mais revistas **Dragão Brasil Especial 3D&T** (Street Fighter Zero 3™, Mortal Kombat 4™, Darkstalkers™, Megaman™ e outras). Elas podem ser encontradas nas bancas de jornais, em lojas e livrarias especializadas em RPG, ou através de pedidos diretamente à Trama Editorial pelos fones (011) 829-0591 ou 829-6264.

Lagartos ou Anões?

As relações dos trogloditas com outras raças são conturbadas. Eles odeiam os humanos com todas as forças, dedicando suas vidas a matá-los e roubar seu aço. Apesar de seu quase parentesco com os anões, não existe qualquer simpatia entre estes povos. Ninguém gosta dos trogloditas, nem mesmo os outros povos-lagarto de Arton.

Existem certas similaridades entre os trogloditas e os anões. Dizem que a deusa Tenebra conservou neles essas semelhanças por ter muito orgulho do povo anão. Trogloditas gostam de viver nos subterrâneos, em grandes complexos de túneis — mas escolhem viver cavernas naturais, em vez de escavá-las como fazem os anões. Trogloditas também gostam de cerveja, e sabem produzi-la (estranhamente, a fermentação de cerveja é a "ciência" mais avançada deste povo).

Como os anões, trogloditas também possuem infravisão, ou visão infravermelha; eles podem ver o calor das coisas. Objetos quentes são vistos em tons vermelhos, enquanto coisas frias parecem azuladas. Assim é possível identificar rapidamente seres vivos através do calor que seus corpos emitem. Obviamente, a infravisão é útil apenas para encontrar criaturas de sangue quente (mamíferos, aves e certos tipos de monstros, como os dragões); répteis, invertebrados e outras criaturas de sangue frio não podem ser vistas com clareza. Infravisão só pode ser usada na escuridão total, sem nenhuma fonte de luz natural. A infravisão dos trogloditas tem alcance de trinta metros.

Infelizmente, existe um traço marcante dos anões que os trogloditas não possuem — o talento como ferreiros. Este povo não sabe forjar metais, e isso parece ser motivo de grande frustração para eles. Talvez por isso, os trogloditas valorizam imensamente armas e outros objetos feitos de aço. Eles atacam povoados humanos e de outras raças, matando todos os seus habitantes para devorar sua carne e roubar suas ferramentas e outras peças metálicas. Trogloditas usam objetos de aço como jóias, um símbolo de status entre eles.

Seria esperado encontrar estas criaturas vivendo em áreas remotas, mas não acontece assim. Embora existam muitos em Lamnor, o Reino Bestial, a maior parte dos clãs vive em lugares montanhosos próximos de povoados humanos; dali eles armam emboscadas contra viajantes e lançam ataques contra aldeias.

Camaleões

Além da infravisão, trogloditas têm outras habilidades que os auxiliam em seus ataques contra humanos.

Uma delas é seu poder camaleônico. Embora nem todos tenham esta capacidade, a maioria deles consegue mudar de cor para se confundir com o ambiente. À noite, escondidos entre as rochas e assumindo cor cinzenta, é quase impossível notá-los. Nem mesmo a infravisão poderia ajudar, pois eles têm sangue frio.

Outro poder dos trogloditas é que, quando irritados, eles expelem através da pele um óleo de cheiro insuportável para humanos e semi-humanos. Um ditado popular de Arton diz que eles "fedem como um anão ferreiro suado... e morto há uma semana!" Qualquer pessoa próxima o bastante para ser apanhada pelo cheiro (em combate fechado, ou a até 1m) pode ficar nauseada a ponto de perder parte de sua força durante alguns instantes. Felizmente, uma vez que exala sua carga fétida, um troglodita leva pelo menos 24 horas para secretar mais óleo e poder fazer isso de novo.

A tática de combate favorita dos trogloditas é usar seu poder camaleônico para se esconder, armar uma emboscada e atacar à distância, com lanças e dardos. Os sobreviventes são confrontados em combate corporal, enfraquecidos pelo óleo fedorento e facilmente vencidos.

Advanced Dungeons & Dragons

Nenhum suplemento para **AD&D,** nacional ou importado, traz regras para o uso de trogloditas como personagens jogadores. O troglodita de Arton é quase idêntico ao que aparece no Livro dos Monstros.

Trogloditas têm o mesmo peso e estatura dos humanos. Os Ajustes Raciais de Habilidades são: Força +2, Constituição +1, Inteligência -1. Seus limites raciais de Habilidades são: Força 8-20, Destreza 3-18, Constituição 6-19, Inteligência 3-15, Sabedoria 3-16, Carisma 3-15. Trogloditas podem ser guerreiros (até o 14º nível), clérigos (8º nível) e ladrões (10º nível). As combinações multiclasse permitidas são guerreiro/clérigo e guerreiro/ladrão.

Trogloditas têm Categoria de Armadura natural 5, não cumulativa com armaduras; nenhuma armadura que reduz a CA em 5 pontos ou menos fará diferença (mas escudos sim). Desarmados, trogloditas podem lutar com as garras e presas, realizando três ataques por rodada (garra/garra/mordida). Causam dano de 1d2/1d2/1d4+2. Esse dano não recebe bônus pela Força.

Quando irritados, ou em batalha corporal, trogloditas exalam seu óleo fedorento (eles não podem evitar). Humanos e semi-humanos a até 1m devem ter sucesso em um teste de resistência contra veneno ou perdem 1d6 pontos de sua Força durante 10 rodadas. O troglodita só poderá fazer isso outra vez após 24 horas.

Trogloditas têm infravisão de 30m. Por seu poder camaleônico eles impõem um redutor de -4 nos testes de surpresa de seus oponentes (apenas se estiverem sem armadura, e apenas sozinhos ou na companhia de outros trogloditas). Eles recebem uma penalidade de -4 nos testes de resistência contra qualquer magia ou ataque baseados em frio, e um redutor de -4 em seus testes de reação.

Defensores de Tóquio 3ª Edição

Em **3D&T,** ser um troglodita é uma Vantagem de 3 pontos. Ele recebem Força +1 e Armadura +1, até um máximo de F5 e A5.

Trogloditas têm Infravisão (da Vantagem Sentidos Especiais, de **DB Especial Megaman**), Invisibilidade (não funciona em situações de combate), Monstruoso, Má Fama e Vulnerabilidade: Frio/Gelo (suas jogadas de Armadura sempre terão resultado mínimo contra ataques ou magias baseadas em frio e gelo). Apenas trogloditas com a Vantagem Clericato podem usar magia, e mesmo assim nunca podem ter Focus acima de 3 em qualquer Caminho.

O óleo dos trogloditas obriga o alvo a fazer um teste de Resistência; falha resulta na perda temporária de 1 ponto de Força, durante 10 rodadas. O troglodita só poderá fazer isso outra vez após 24 horas.

GURPS e Mini GURPS

A raça troglodita é muito semelhante aos reptantes descritos em **GURPS Fantasy.** Trogloditas têm ST+2, HT+1 e IQ-1. Eles têm as vantagens Visão Periférica, Infravisão e RD 5 (de **GURPS Supers**).

Em combate fechado, trogloditas podem atacar com as garras (+2 nos danos) ou mordida (GDP por corte). Inalar seu óleo fétido exige um teste de HT; falha resulta na perda temporária de 1d pontos de ST, durante 10 turnos. O troglodita só poderá fazer isso outra vez após 24 horas.

Por seu poder camaleônico, trogloditas recebem um bônus de +4 em testes de Furtividade quando estão parados e +2 quando em movimento (sem armadura, e sozinhos ou com outros trogloditas). Eles podem comprar a vantagem Clericato, mas nunca Aptidão Mágica. Todos os trogloditas têm Aparência Hedionda e Reputação -2. Eles sofrem 1d de dano extra por ataques baseados em frio.

Ser um troglodita é uma vantagem de 75 pontos.

Tenebra, a Deusa das Trevas

A religião artoniana diz que, no início dos tempos, o deus do sol Azgher e a deusa das trevas Tenebra duelaram para decidir quem dominaria o mundo. Como a luta terminou empatada, hoje os dias e noites alternam espaços de doze horas.

Tenebra (conhecida como Luah-kai entre os trogloditas) é a deusa-mãe de todos os seres noturnos e subterrâneos de Arton. Ela criou os anões, trogloditas, mortos-vivos e outras criaturas da escuridão. Dizem também que ela trouxe aos humanos a maldição dos lobisomens e outros licantropos.

Existem clérigos de Tenebra entre os anões, trogloditas e mortos-vivos inteligentes; muitos vampiros, fantasmas, múmias, liches e outros mortos-vivos poderosos acabam se tornando sacerdotes desta deusa.

Mais detalhes sobre Tenebra e seus sacerdotes na edição extra **Panteão.**